

Je hebt nodig:



- muziek
- een blinddoek
- meerdere ballonnen in verschillende kleuren

Ballonnen ruilen

Een speler wordt geblinddoekt. De anderen krijgen allemaal een gekleurde ballon. De speler met de blinddoek zit voor een radio of neemt een telefoon in de hand en houdt zijn vinger bij de volume- of stopknop. Alle anderen lopen op de muziek door de kamer en ruilen steeds hun ballon met een ander. Dan stopt de 'blinde' speler de muziek. Nu moet iedereen stil blijven staan! De 'blinde' speler noemt een kleur, bv. 'blauw'. Wie op dat moment een blauwe ballon heeft, krijgt een punt. De speler die na vijf ronden de meeste punten heeft verzameld, wint!



Je hebt nodig:



- per persoon een spons
- per persoon een grote emmer vol water
- per persoon een kleine emmer

Sponzenrace



Teken met een krijtje een start- en finishlijn op de grond. Zet op de startlijn voor iedere speler een grote emmer vol water. Zet op de finishlijn wat kleinere, lege emmers, ook eentje per persoon (je kan dat het best doen vlak voordat de gasten komen). Iedereen krijgt een spons en gaat daarmee bij de startlijn naast een volle emmer staan. Op het commando 'drie, twee, een, sponzenrace!' dopen alle spelers hun spons in het water, rennen daarmee naar de finish en knijpen ze uit boven de kleinere emmer. Dan lopen ze allemaal snel terug om de volgende lading water te halen...

Degene die de emmer aan de finish het snelst tot de rand heeft gevuld, heeft gewonnen.



Je hebt nodig:

- een kookpan
- meerdere kleine 'schatten' (gummibeertjes, stiften...)



- een houten lepel
- een blinddoek

Waar is de pan?

Voor dit spel heb je een paar kleine schatten (bv. zakjes met gummibeertjes, stickers...), een blinddoek, een kookpan en een houten lepel nodig. Een van de spelers wordt geblinddoekt en krijgt de lepel in zijn hand. Nu wordt de pan ergens in de ruimte op zijn kop neergezet. Onder de pan wordt een kleine schat gelegd. Nu mag de speler die aan de beurt is rondkruipen en met de lepel op de grond tikken, op zoek naar de pan. Als hij die gevonden heeft, mag hij de blinddoek afdoen en ontdekt hij onder de pan zijn prijs!



≡ TIP ≡

Alle anderen kunnen helpen door steeds 'koud', 'warmer' (en ten slotte 'heet') te roepen, afhankelijk van de vraag of hij de goede kant op kruipt.



Je hebt nodig:



- meerdere handschoenparen
- een grote mand of doos
- een blinddoek
- een stopwatch
- pen en papier

Handschoenenmemo

Zoek voor het feest meerdere handschoenparen in verschillende groottes en van verschillende materialen. Leg de handschoenen in een grote mand of doos en hussel ze goed door elkaar.

De speler die aan de beurt is, wordt geblinddoekt. Hij moet zo snel mogelijk twee dezelfde handschoenen bij elkaar zoeken en aantrekken. De tijd die hij daarvoor nodig heeft, wordt opgeschreven. De speler legt de handschoenen dan terug in de doos, er wordt weer gehusseld en de volgende is aan de beurt. Wie is het snelst?

